


# Arte 2.0

## Catálogo contemporáneo de pesadillas digitales

[artículo publicado en la revista *ALMA MAGAZINE*, *n° 29*, Buenos Aires, julio-agosto de 2008]

*bioarte | e-poetry | arte sonoro | holopoesía*

Esteban Castromán

En el sugestivo título del libro, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, publicado en 1968 y que luego serviría de musa inspiradora para el film *Blade Runner*, el novelista estadounidense de ciencia ficción Philip K. Dick (1928-1982) anticipa una reflexión que le ha quitado el sueño a muchos artistas desde la mitad del siglo pasado hasta nuestros días. Si hiciésemos un hipotético escaneo de esas pesadillas, nos toparíamos con las siguientes tramas: las promesas o los peligros que proyectan las ideas del progreso, territorios devastados o ultratecnificados; la cura a todas las enfermedades o clones humanos y *cyborgs*; viajes al espacio exterior o al mundo íntimo de la mente humana; prótesis de perfeccionan o que deforman los cuerpos; electrodomésticos capaces de generar o de destruir obras de arte; máquinas con cerebros informáticos que unen o que distancian los vínculos sociales. Se trata ni más ni menos que de la oscilación, en la clave binaria *tecnofilia versus tecnofob*ia, que supo estimular a buena parte de la ciencia ficción, pero que también continúa inquietando a todo aquel que se anime a vaticinar cuál es el destino del mundo en el que vivimos.

Los artistas que en la actualidad utilizan a la tecnología como un lienzo, como una página en blanco o como una partitura vacía, expresan sus ideas tanto en las formas como en los contenidos de sus obras. Conforme al caso, algunos se sirven de las posibilidades que les brindan los nuevos soportes; otros, empero, experimentan utilizando los materiales (podríamos decir) "clásicos" para desplegar sus obsesiones en el campo de juego heterogéneo que configura el arte contemporáneo.

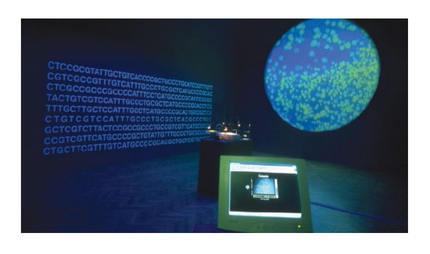
Si el arte siempre consistió en expresar, como un radar inquieto y creador, mediante el procedimiento de "observación-reflexión-producción de obras" el estado de las cosas, pues bien, los artistas de este nuevo milenio tienen mucho para opinar al respecto. Más allá de las diferencias entre sí, podríamos decir que algunos nodos de encuentro remiten a los vaivenes de la ciencia; a la lógica digital que todo lo transforma; a la relación del Hombre con la Naturaleza; a las posibilidades de Internet como instrumento y como nuevo modo de interrelación social; a la globalización y a la ecología; al azar;

a la simultaneidad y al efecto de "tiempo real" que promueven las telecomunicaciones y los medios, entre otras cuestiones.

Biobsesiones

*¿Sueñan los animales con científicos radioactivos?*, parece haberse preguntado el artista brasileño Eduardo Kac cuando en 2000 dio a luz a Alba, el famoso conejo fluorescente que recorrió las portadas de todo el mundo. En su momento, el proyecto denominado "GFP Bunny", sirvió como catalizador del debate global acerca de los aspectos legales, éticos o estéticos del arte, la ciencia y la sociedad en relación con los desarrollos de la tecnología genética.





Kac es reconocido internacionalmente por su particular modo de producir arte. Mediante una amplísima variedad de materiales, explora las conexiones entre lo físico y lo virtual, entre lo biológico y lo tecnológico, con el fin de derribar fronteras para plantear una "nueva ecología de lo híbrido".

En 1999, supo inventar un gen artístico en su obra "Génesis", que pone en el tapete la capacidad que posee la ciencia actual, de programar y reconfigurar los procesos biológicos, dirigida a desacreditar la noción de supremacía divina de la raza humana. También ha utilizado su propio cuerpo como campo de experiencia en "Time Capsule".

Sus más recientes trabajos de bio-arte son "The Eighth Day", que data del año 2001, donde lleva a cabo una investigación artística en torno a un ecosistema artificial de criaturas fluorescentes. Un año más tarde presentó "Move 36", y en 2004 desarrolló una puesta denominada "Specimen of Secrecy about Marvelous Discoveries", donde una serie de organismos vivientes van mutando a lo largo de la misma, en respuesta a sus metabolismos internos y a las condiciones medioambientales.

Las obras de Eduardo Kac han sido presentadas en importantes museos, galerías y bienales de todo el mundo.




E-scritura

*¿Sueñan los microchips poetas con lectores abiertos y lúdicos?*, probablemente se cuestionen, entre otros, Jim Andrews, los integrantes de Electronic Literature Organization y los mentores de la E-Poetry.
El primero, un canadiense inquieto cuya tarjeta de presentación debería anunciar que es “artista-programador, poeta visual, ensayista y escritor”. Su trabajo consiste en experimentar con las múltiples formas que podría adoptar la poesía, si se la empuja a internarse en los límites de sus posibilidades técnicas. Así es como en 2004 diseñó un juego interactivo-literario para Internet que consiste en someter al lenguaje a una batalla donde se disparan, literalmente, estímulos que generan, de acuerdo a la fortuna del lector-jugador, los textos en sí. “Asteroids” recupera la fibra despojada que conforma la arquitectura de los primeros videogames para ensayar un modelo donde escritura y recreación son parte de una misma práctica.

Otros mentores de la escritura y lectura literaria en formato digital son la agrupación Electronic Literature Organization, un colectivo de académicos estadounidenses que empezó sus actividades en 1999. Sus publicaciones han sido leídas por miles de cibernautas y han sabido conseguir un notable prestigio global. Lejos de conformar un proyecto amateur, del 29 de mayo al 1 de junio de este año dictaron una conferencia en la Washington State University Vancouver, denominada “Visionary Landscapes” que, además de contar con la presencia de importantes personalidades de las letras de todo el mundo, fue auspiciada por Apple, FedEX y Starbucks, entre otras compañías. Cuando las grandes marcas se asoman a un determinado acontecimiento probablemente sea un signo claro del potencial de expansión que llevan entre manos.

La E-Poetry es lo más cercano a la lógica de la Web 2.0, que delega en las voluntades de los usuarios la tarea de desarrollar, a modo de una red de trabajo cooperativo, los contenidos online. Es un movimiento internacional colectivo y asistencial que va configurando una biblioteca de obras, a partir de la utilización de la tecnología como medio de producción. Sus modos de interacción pretenden borrar las barreras culturales, idiomáticas y geográficas, para pensar una cartografía más cercana al hipertexto y a los zigzagueos algorítmicos. Quizá el territorio más extravagante de ese mapa sea el de la holopoesía. Este formato se interroga si puede un ordenador ser capaz de crear textos poéticos por su propia voluntad. O si es la instancia humana la que elabora esas condiciones de posibilidad. Es cierto que esta




cuestión fue una de las motivaciones científicas para pensar las bases de la cibernética y de la inteligencia artificial muchos años atrás, en los claustros del MIT u otros laboratorios. Pero que la expresión de ideas y sentimientos –material inmanente al artificio poético- esté regada de azar y caos, y que sea accesible a todo turista de la red de redes, propone al menos una nueva mirada al respecto.

Operación escuchar

*¿Sueñan los instrumentos musicales con melómanos inquietos capaces de soportar el ruido?*, quizá hayan deliberado, a la hora de ensayar, los cultores del arte sonoro. Para entenderlo, el arte sonoro no sigue los regímenes que prefigura el establishment de la canción, como idea pop, sino que detienen su atención en los sonidos del mundo que germinan a nuestro alrededor todo el tiempo, presentes desde que despertamos hasta que cerramos los ojos intentando contar ovejas, o androides, saltando por sobre una verja. Esta disciplina experimental se rige por el manual de instrucciones bocetado por un lúcido artista estadounidense llamado John Cage (1912-1992) que afirmaba lo siguiente: “la palabra experimental es válida, siempre que se entienda no como la descripción de un acto que luego será juzgado en términos de éxito o fracaso, sino simplemente como un acto cuyo resultado es desconocido”.

El arte sonoro utiliza distintos artefactos técnicos, desde antiguos osciladores hasta sintetizadores online. Tanto el ruido como el silencio son materia prima para esta raza de artistas que construyen sus obras, como si fuesen esculturas erigidas mediante decibeles en vez de óleos, tintas, conejos o píxeles.

Tolerancia, apertura cognitiva, multimediatización del arte, tecnificación del paisaje de un mundo que entró en una espiral de entropía, procesamiento digital de las perspicacias afectadas por el sentido de la escucha. Éstas y otras inquietudes conforman el centro neurálgico de las búsquedas estéticas de artistas tan dispares, históricos y contemporáneos, como Mouse on Mars, Laurie Anderson, Terry Fox, Milan Knizak, Einstürzende Neubauten, Christian Marclay, Gordon Monahan, Maurizio Nannucci, Alvin Curran, Daniel Melero, Pablo Reche, (los ex) Reynols y Jorge Haro, entre cientos de etcéteras.




Sueño con telarañas

*¿Sueña Internet con cibernautas capaces de entenderlo todo?* Es tan poco probable, por el momento, que la red de redes “piense” por sí misma como que los usuarios puedan aprehender la totalidad del asunto. Sin embargo, se ha transformado en la plataforma de mayor funcionalidad y eficacia para distribuir determinados formatos artísticos (incluso algunos, como dijimos, desarrollados ad hoc) entre la comunidad de cibernautas, cada vez más poblada.

Por otro lado, la convergencia tecnológica hará que –en un futuro no muy lejano- podamos acceder, desde aparatitos cada vez más minúsculos, a la “gran oferta” que proponen TV, radio e Internet.

Quizá, en un futuro no muy lejano, antes de irnos a dormir, tengamos la facultad digital de presionar el botón OFF del día. Sin embargo, por el momento, que los sueños y las pesadillas sean ingobernables sigue siendo encantador.

Referencias

www.ekac.org

http://moebio.com/santiago/bacterias/bacterias.html

http://www.vispo.com/arteroids/indexenglish.htm